"LightDesk ScanShow 4"
Benutzerhandbuch
Version 1.0

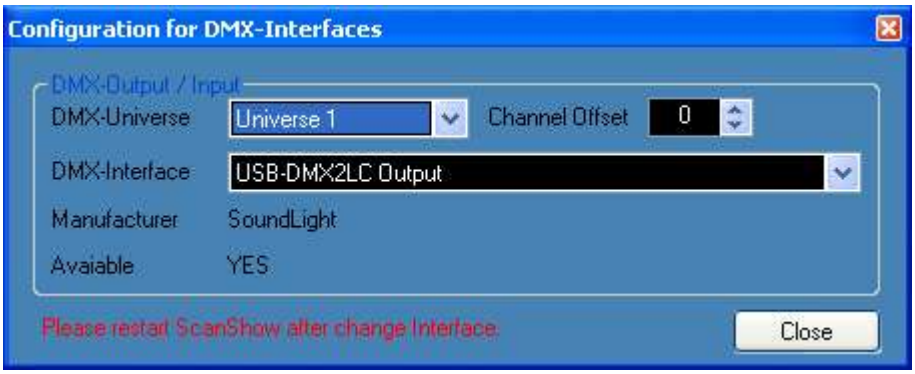
Inhaltsverzeichnis

Einstellen des DMX-Interfaces....4
Anlegen einer neuen Show....5
Fixturepatch....6
  Erstellen von Gerätegruppen....7
Der Geräteeditor....8
  Parameter hinzufügen....8
  Systemfunktionen....9
  Parametereinstellungen....9
  Presets erstellen....9
Channelpatch....10
Erstellen von Gruppen....11
Erstellen von Szenen....12
  Schaltertypen....13
Erstellen von Szenen mit FX....14
Das Pan Tilt FX....15
Einstellen von Szenenparametern....16
  Infade Path / OutfadePath....16
  Merge / Delete / Update....17
  Szenen Subgruppen....17
Submaster....18
Chaser....19
Erstellen von Chaserprogrammen....21
Erstellen von Matrixprogrammen....22
Erstellen von Kurvenfahrten....23
Chaser Macro....24
Colormix....25
Backgroundworker....26
Mastercontrol....27
DMX-Output Fenster....28
Anlegen von Presets....29
Verwenden von Presets....30
Standard Einstellungen....31

Einstellen des DMX-Interfaces

Nach dem ersten Start von "LightDesk ScanShow 4" müssen Sie für die DMX-Ausgabe ein Interface angeben.

Hierzu klicken Sie am oberen Bildschirmrand auf den zur Zeit noch schwarzen Button DMX-Out.
Im folgenden Dialog können Sie nun für jedes gewählte Universe ein DMX-Interface-Type angeben.
Hierzu wählen Sie in der oberen Combobox das entsprechende Universe (1-255) aus und geben dann in der unteren Combobox das angeschlossene Interface an.
Manche Interfaces beginnen intern bei Kanal 0, diesen Umstand können Sie über die Funktion Channel Offset kompensieren.
Nach erfolgter Konfiguration müssen Sie "LightDesk ScanShow 4" einmal neu starten.
Hierzu schließen Sie bitte den Dialog mit Close und beenden das Programm über die EXIT Taste.



Anlegen einer neuen Show

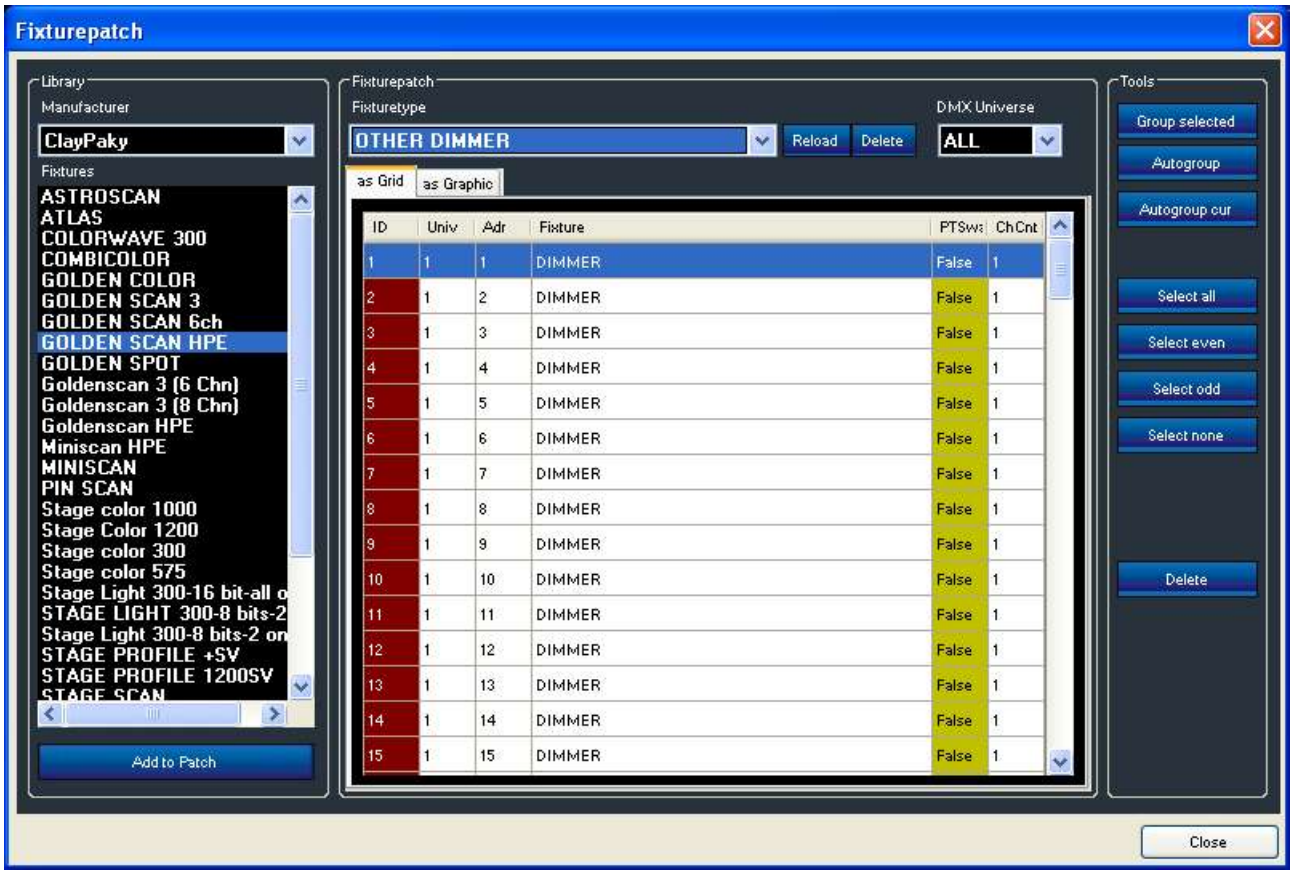
Bevor Sie anfangen eine neue Show zu Erstellen und Ihre Geräte zu Patchen,
sollten Sie einen Showordner anlegen in dem alle zugehörigen Daten ihrer Bühne gespeichert werden.

Hierzu klicken Sie in der oberen Menüleiste auf die Taste SYSTEM und dann auf SHOWMANAGER.

Es öffnet sich ein Dialogfenster in dem Ihnen, der aktuell eingestellte Showordner angezeigt wird.
z.B. ***„C:\LightDeskScanShow4\Shows\Demo“***.
Um einen neuen Showordner anzulegen, klicken Sie auf die Taste hinter dem Pfadtext. (...) .
Öffnen und markieren Sie nun den Ordner 'Shows'.
Betätigen Sie nun die Schaltfläche 'Neuen Ordner erstellen' und vergeben Sie einen neuen Namen.
Markieren Sie nun Ihren neuen Showordner und klicken auf OK.
Im Showmanagerfenster sollte nun Ihr zuvor neu angelegter Showordner stehen.
Verlassen Sie den Dialog über die Taste CLOSE.

Ihr "LightDesk ScanShow 4" ist nun bereit für Ihre Lichtanlage.

Fixturepatch



Um "LightDesk ScanShow 4" mitzuteilen, welche Geräte sich in Ihrer realen Lichtanlage befinden und wie Diese adressiert sind, begeben wir uns in das Fixturepatch.

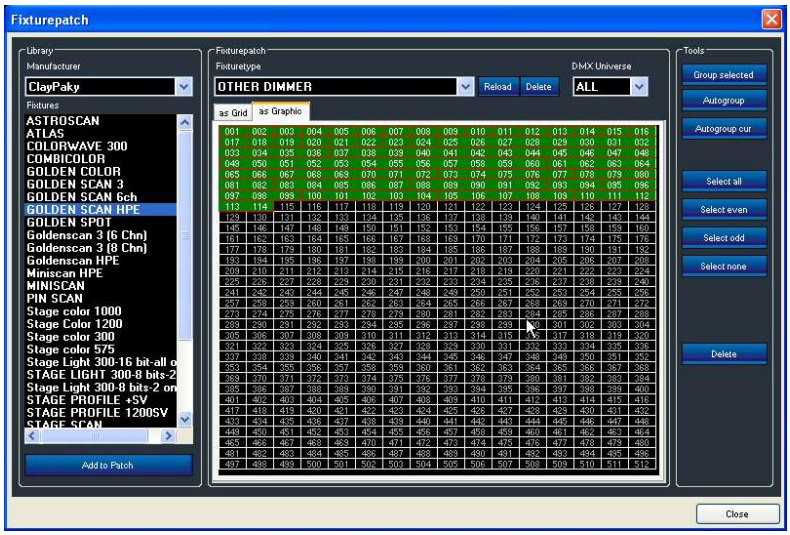
Hierzu klicken Sie auf SYSTEM und dann auf Fixturepatch.

Auf der linken Seite des Bildschirm finden Sie im Bereich Library eine Combobox mit der Auflistung aller in "LightDesk ScanShow 4" angelegten Hersteller.
Suchen Sie sich hier einen Hersteller aus. Nach dem Wechsel des Herstellernamens listen sich in der darunter befindlichen Listebox die jeweiligen Gerätetypen dieses Herstellers auf.

Mit der Taste 'Add to Patch' fügen Sie das jeweils ausgewählte Gerät zum Patch hinzu.

Über die Abfrage 'Add to Patch' können Sie das Universe, die Startadresse des ersten Gerätes sowie die Anzahl der hinzuzufügenden Geräte angeben.

In der mittleren Tabelle listen sich dann nach Gerätetypen sortiert alle gepatchten Geräte auf.



Über den Tabellenreiter 'as Graphic' bekommen Sie eine grafische Übersicht über ein Universe.
Hier können Sie Geräte mit der Maus im Adressbereich verschieben.
Das anzuzeigende DMX-Universe stellen sie in der oberen Combobox 'DMX-Universe' ein.
Auf der rechten Seite befinden sich Tasten zum Erstellen von Gerätegruppen.

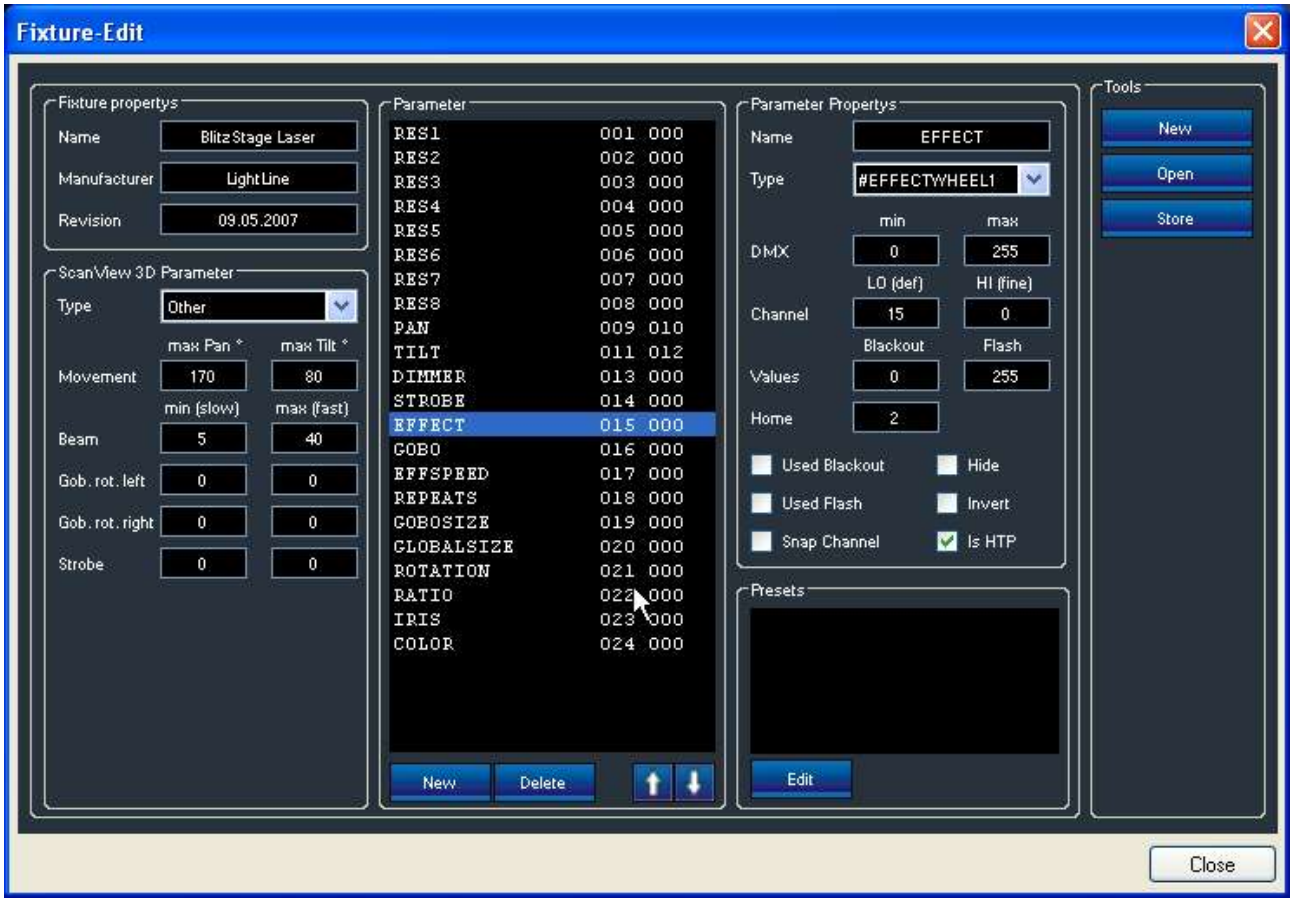
Erstellen von Gerätegruppen

Hier haben sie die Auswahl zwischen...

'Group selected'.	Markieren Sie in der Tabelle die Geräte die zu einer Gruppe zusammengefasst werden sollen und betätigen Sie dann diese Taste. Vergeben Sie im folgenden Dialog einen sinnvollen Gruppennamen.
'Autogroup'	Autogruppe erstellt Ihnen automatisch unterschiedliche Gruppen aus kombinationen von Geräten. Welche Gerätekombination sie erstellt haben möchten wird im folgenden Dialog abgefragt.
'All'	Erstellt einen Gruppenschalter in dem alle Geräte eines Types enthalten sind.
'Single'	Erstellt für jedes Gerät einen Gruppenschalter.
'Even'	Erstellt einen Gruppenschalter für jeden Gerätetype, in dem sich Geräte mit gerader ID befinden.
'Odd'	Erstellt einen Gruppenschalter für jeden Gerätetype, in dem sich Geräte mit ungerader ID befinden.
'Right Wing'	Erstellt einen Gruppenschalter in dem sich die rechte Hälfte eines Gerätetypes befindet.
'Left Wing'	Erstellt einen Gruppenschalter in dem sich die linke Hälfte eines Gerätetypes befindet.

Die 'SELECT' -Schalter sind hilfreich zum schnellen Selektieren von Geräten aus der Tabelle.
Mit 'DELETE' entfernen Sie Geräte aus dem Patch.
Über die Taste 'CLOSE' verlassen Sie das Gerätepatch.

Der Geräteeditor



Sollte ein Gerät mal nicht in der Library sein, so können Sie dieses mit dem "LightDesk ScanShow 4" Geräteditor selbst erstellen und es der Library hinzufügen.

Begeben Sie sich hierzu über SYSTEM und dann Fixture-Editor in den Geräteeditor.
Beginnen Sie das Erstellen eines neuen Gerätes immer mit dem Klick auf die Taste 'NEW'.
"LightDesk ScanShow 4" legt für jedes neue Gerät einen sogenannten GUID an, anhand dessen kann dieses später eindeutigt identifiziert werden.

Bestätigen Sie die Frage 'All settings lost' (Alle aktuellen Einstellungen verwerfen) mit JA.
Im linken Fensterbereich geben Sie den Namen sowie den Hersteller und eine beliebige Revisionsnummer an.

Die Einstellungen im Bereich 'ScanView3D Parameter' dienen einer künftigen 3D Ansicht und kann somit erst mal ausser Acht gelassen werden.
Im mittleren Bildschirmbereich befindet sich die Parameterliste.
Hier reihen sich alle Geräteparameter wie Pan, Tilt, Color ect. auf.

Parameter hinzufügen
Über die Taste New fügen Sie einen neuen Parameter hinzu. Die Parameterbeschriftung ist frei zu wählen. Allerding darf ein Parametername nicht doppelt in einem Gerät vorkommen. "LightDesk ScanShow 4" vergibt automatisch jedem Parameter die nächste freie Kanalnummer.

(**Nicht zu verwechseln mit der späteren DMX-Adresse**) Kanalnummern beginnen üblicherweise immer bei 1 und Enden mit der jeweiligen Anzahl Parameter. (**Von Außnahmen mal abgesehen**.)
Eine dieser Außnahmen ist zum Beispiel, das ein Parameter über 2 DMX Adressen angesprochen wird. Also eine 16 Bit Funktion darstellt.
Hierzu vergeben Sie laut Herstelleranleitung Ihres Gerätes die entsprechende Kanalnummer im Feld Channel-Hi (fine). Auch Kanalnummern dürfen nicht doppelt vorkommen.

Systemfunktionen
Mit Hilfe der Combobox Type teilen Sie "LightDesk ScanShow 4" mit, um welche Funktion es sich bei dem von Ihnen eingegebenen Parameternamen handelt.

Da die Parameterbeschriftung frei gewählt werden kann, benötigt "LightDesk ScanShow 4" eine eindeutige Zuweisung eines Parameters mit einer Funktion. Weisen Sie, soweit wie in der Combobox vorhanden, die jeweiligen Funktionen ihren Parametern zu.

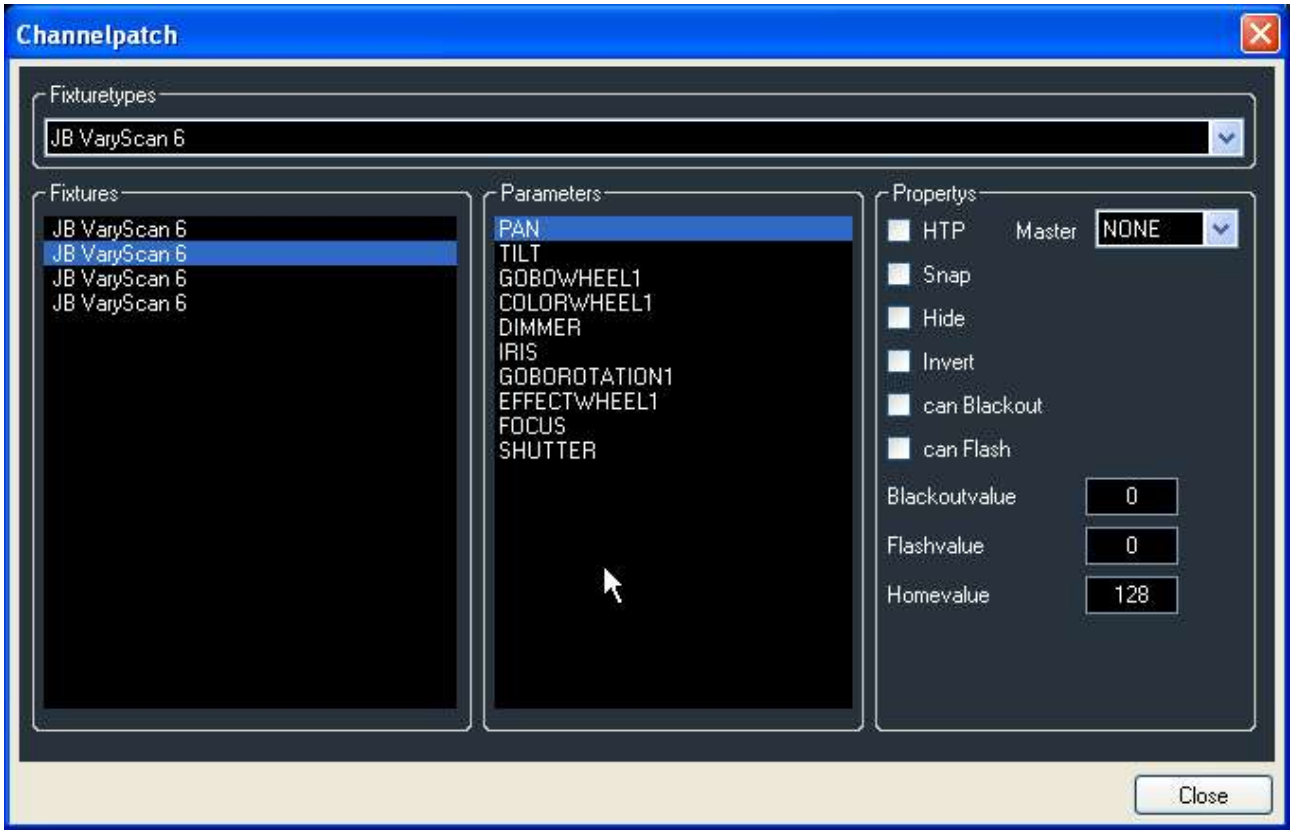
Parametereinstellungen
- Über DMX-Min/Max legen Sie den jeweiligen Aktionsbereich des Parameters fest.
- Value Blackout legt den DMX Wert fest, der gesendet werden kann, wenn Blackout aktiv ist.
- Value Flash legt den DMX Wert fest, der gesendet werden kann, wenn Flash aktiv ist.
- Used Blackout legt fest, ob der Blackoutwert bei Drücken der Blackouttaste gesendet wird.
- Used Flash legt fest, ob der Flashwert bei Drücken der Flashtaste gesendet wird.
- Snap Channel legt fest, ob dieser Kanal Gefadet oder geschaltet wird.
  (**Gilt nur für das Fadeverhalten in Szenen.**) Über einen Fader können weiterhin auch Mittelwerte angefahren werden.
- Hide legt fest, ob dieser Kanal bei Anwahl auf den Fadern ausgeblendet werden soll.
- Invert legt fest, ob die DMX-Ausgabe invertiert erfolgen soll.
- Is HTP, legt fest ob für diesen Kanal die HTP Regel angewendet werden soll. (**Siehe HTP/LTP**)

Presets erstellen
Im Presetfenster können gerätespezifische Voreinstellungen festgelegt werden. (**Farben, Gobos ect**.)
Klicken Sie hierzu auf die Taste EDIT. Sie gelangen nun in den Preseteditor.
In der linken Listbox sehen sie alle zur Zeit programmierten Presets des aktuellen Gerätes.
Um ein neues Preset anzulegen betätigen Sie die Taste NEW.
In der Liste erscheint nun ein neues Preset mit der Bezeichnung UNKNOW.
Wählen Sie nun auf der rechten Seite in der Combobox Key einen passenden Schlüssel.
Sollte kein passender Schlüssel vorhanden sein, erstellen sie über die New Taste einen neuen.
Als nächstes müssen Sie "LightDesk ScanShow 4" noch mitteilen über welchen Kanal (**Parameter**) dieser Preset ausgeführt werden soll. Wählen Sie hierzu in der Combobox Parameter den richtigen Kanal aus.
Mit der Schaltfläche Color und Gobopicture können Sie der Presettaste eine Farbe bzw. ein Bild zuweisen.
Über die Textfelder Min, Send, Max vergeben Sie den Bereich sowie den tatsächlichen Sendewert des Presets. Der Bereich dient dem Finden eines Presets.

Sollten Sie einen Faderwert in den abgesteckten Bereich eines Presets legen, so wird in einer zu erstellenden Szene das so gefundene Preset gespeichert.

Vergessen Sie nicht fertige Geräte mit der Store Taste in die Library zu speichern.
Verlassen Sie den Geräteeditor über die Taste CLOSE.

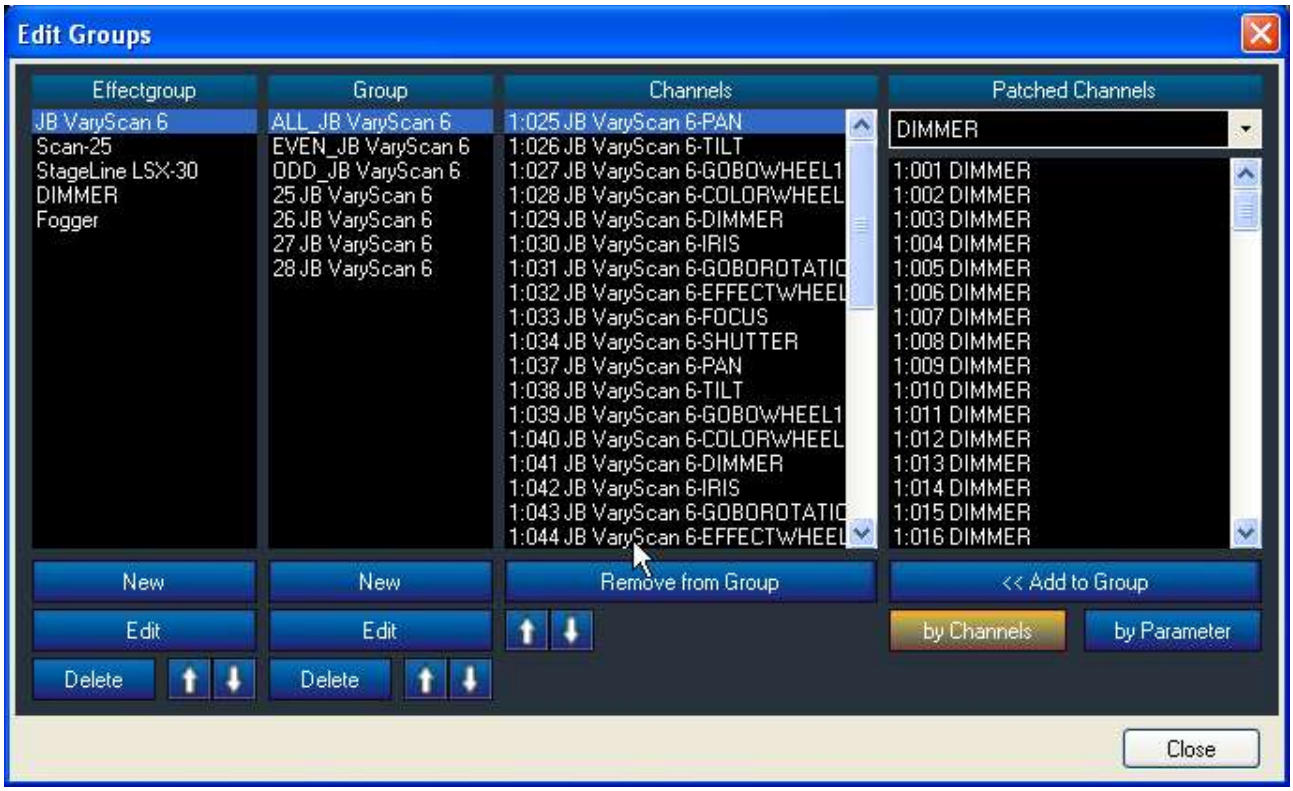
Channelpatch



In das Channelpatch gelangen Sie über die Tastenfolge SYSTEM und dann Channelpatch. Das Channelpatch gibt Ihnen die Möglichkeit Eigenschaften eines jeden DMX-Kanals individuell anzupassen. Folgende Anpassungsparameter stehen zur Auswahl.

Master	Masterfader für die ausgewählten Parameter.
HTP	Dieser Kanal wird nach dem HTP Prinzip behandelt.
Snap	Dieser Kanal wird geschaltet nicht gefadet.
Invert	Dieser Kanal wird invertiert ausgegeben.
Can Blackout	Dieser Kanal reagiert auf die Blackouttaste.
Can Flash	Dieser Kanal reagiert auf die Flashtaste.
Blackoutvalue	DMX-Wert zum Senden bei Betätigung der Blackout – Taste.
Flashvalue	DMX-Wert zum Senden bei Betätigung der Flash -Taste.
Homevalue	DMX-Wert zum Senden bei Betätigung der Home-Taste.

Erstellen von Gruppen



Manuell können Gruppen auch über den Gruppeneditor erstellt werden.
Hier haben Sie auch die Möglichkeit Kanalorientierte Gruppen zu erstellen.
Zum Beispiel Alle Dimmerkanäle oder nur Pan/Tilt.

Um manuell Gruppen zu erstellen begeben Sie sich über SYSTEM nach Channelgroups.

In diesem Dialog sehen Sie in der ganz linken Spalte Effektgroup alle Gerätetypen.
Diese Effektgruppen sind letzendlich nur eine Obergruppe, die auch die Position eines Gerätes in der Anlage beschreiben könnte. Zum Beispiel können Sie eine Effektgruppe erstellen die vielleicht "Truss Back" heisst und dieser Gruppe weisen Sie dann alle Geräte der hinteren Traverse zu.
Kanalgruppen/Gerätegruppen gehören immer einer Effektgruppe an.
Dieses zeigt die tabellarische Auflistung.

Eine Effektgruppe enthält eine oder mehrere Geräte/Kanalgruppen die widerum enthalten einen oder mehrere DMX-Kanäle (Geräteparameter).

In der Spalte ganz rechts befinden sich alle gepatchten DMX-Adressen.
Diese können über die Taste '<< Add to Group' der aktuell angewählten Gruppe hinzugefügt werden.
Mit den Schaltern by Channel und by Parameter bestimmen Sie die Ansicht dieser Spalte. 'by Parameter' zeigt ihnen alle DMX-Kanäle gruppiert nach Parameterbeschriftung an.
Nach dem Verlassen des Dialogs, aktualisiert sich das Gruppenselektfenster der Hauptansicht automatisch.

Erstellen von Szenen

Szenen können in "LightDesk ScanShow 4" auf drei unterschiedliche Arten angelegt werden.

Möglichkeit 1 speichert nur ausgewählte DMX-Kanäle in einer Szene.
Möglichkeit 2 speichert alle Kanäle der aktuell angewählten Channelgroup in einer Szene.
Möglichkeit 3 speichert alle gepatchten Kanäle in einer Szene.

Die am Meisten verwendete Methode ist die Erste.
Das Selektive speichern von Kanälen.
Diese Methode stellt ein äquivalent zum Tracking dar. Durch selektives Speichern von Szenen werden Parallelabläufe ermöglicht.

Um nun eine Szene zu Erstellen, wählen sie die zu verändernde Gerätegruppe an.
Stellen Sie nun mit Hilfe der Fader oder Presets das gewünschte Lichtbild ein.
Die jenigen Parameter, die Sie in die Szene übernehmen möchten, markieren Sie mit der Taste 'S'.
Wählen Sie nun eine andere Gerätegruppe aus und verfahren wie beschrieben.

Haben Sie nun letztendlich alle Kanäle eingestellt und markiert, klicken Sie mit der rechten Maustaste im Szenenfenster auf einen freien Szenenschalter.

Es erscheint das Menü Store.
Wählen Sie hier nun 'Freeze Channel'. "LightDesk ScanShow 4" wird Sie nun nach einen Namen für diese Szene fragen. Geben Sie einen sinnvollen Namen ein und bestätigen Sie diesen mit OK.
Daraufhin wird ein neuer Szenenschalter mit dem eingegebenen Namen erstellt.
Durch klicken auf diesen Schalter, schalten Sie die Szene an. (Schalter wird grün). Durch wiederholtes Betätigen schalten Sie die Szene wieder aus. (Schalter wird rot)

Schaltertypen
Szenentasten können unterschiedlich dargestellt werden.

Switch	Szene kann ein und ausgeschaltet werden (rot/grün)
Latch	Szene kann nur eingeschaltet werden (blau)
Flash	Szene wird bei Drücken eingeschaltet und beim Loslassen wieder ausgeschaltet. (gelb)

TIP: **Achten Sie darauf, das beim Erstellen einer neuen Szene die Taste "Sel none" nicht blinkt. Ansonsten sind noch irgendwo Kanäle markiert und werden vielleicht versehentlich mit in die neue Szene übernommen.**
Klicken Sie zweimal auf "Sel none". Dadurch werden alle Kanalmarkierungen entfernt.
Wenn Sie die Taste 'Auto sel' eingeschaltet haben, Markiert "LightDesk ScanShow 4" automatisch die Kanäle, an denen Sie Werteveränderungen durchgeführt haben.

Normalerweise bekommen Sie alle Parameter gruppiert auf den Fadern angezeigt.
Das heisst, haben Sie zum Beispiel eine Gerätegruppe aus 8 Dimmerkanälen erstellt und angewählt, so zeigt ihnen "LightDesk ScanShow 4" nur einen Fader für diese 8 Dimmer an.
Über die Taste 'Unpack' können Sie die Gruppe entpackt auf den Fadern anzeigen und somit die Werte jedes einzelnen Dimmerkanals verändern.

Sel all / Sel none markieren alle oder keinen.
Die Taste Reset setzt alle aktuell angewählten Kanäle auf 0.

Erstellen von Szenen mit FX

Bei "LightDesk ScanShow 4" stellt eine Szene nicht unbeding ein statisches Endbild einer Lichtstimmung dar, sondern kann auch dynamische Elemente wie zum Beispiel eine Auf- und Abbewegung einer Scannergruppe enthalten.
Hierzu besitzt jeder Geräteparameter einen FX-Generator der programmiert werden kann und dessen Einstellungen in einer Szene mitgespeichert werden.

Den FX Generator eines Geräteparameters erreichen Sie mit der Taste 'F' hinter dem jeweiligen Parameterfader. Für kombinierte Pan / Tilt Bewegungen gibt es zusätlich ein anderes Fenster das Sie über die Taste Pan/Tilt FX aufrufen.

Der ParameterFX-Generator stellt mathematische Funktionen zum Erstellen von Bewegungen zu Verfügung. Der Centervalue entspricht dem tatsächlich eingestellten DMX-Wert, um den dann der FX Generator eine Figur erzeugt.

Ein Beispiel.
CenterValue = 128, Effekt = Sinus, Amplitude = 128, RpM = 10

Dieses Beispiel erzeugt eine Sinuswelle mit einer Amplitude von DMX 128 in positiver, sowie DMX 128 in negativer Richtung um den Mittelwert von 128.
Damit also einen Gesammtausschlag von 0 bis 255. Und das in einer Geschwindigkeit von 10 mal pro Minute (**RpM = Rotations per Minute**).
Über den Fader Phase werden die angesprochenen Kanäle in der Phase arrangiert.
Das heisst, ein kompletter Effektdurchlauf entspricht 360 Grad. Bei einem Arrangement von 180 Grad bei 8 Geräten wäre jedes Gerät um 22,5 Grad auf der Sinuswelle versetzt.

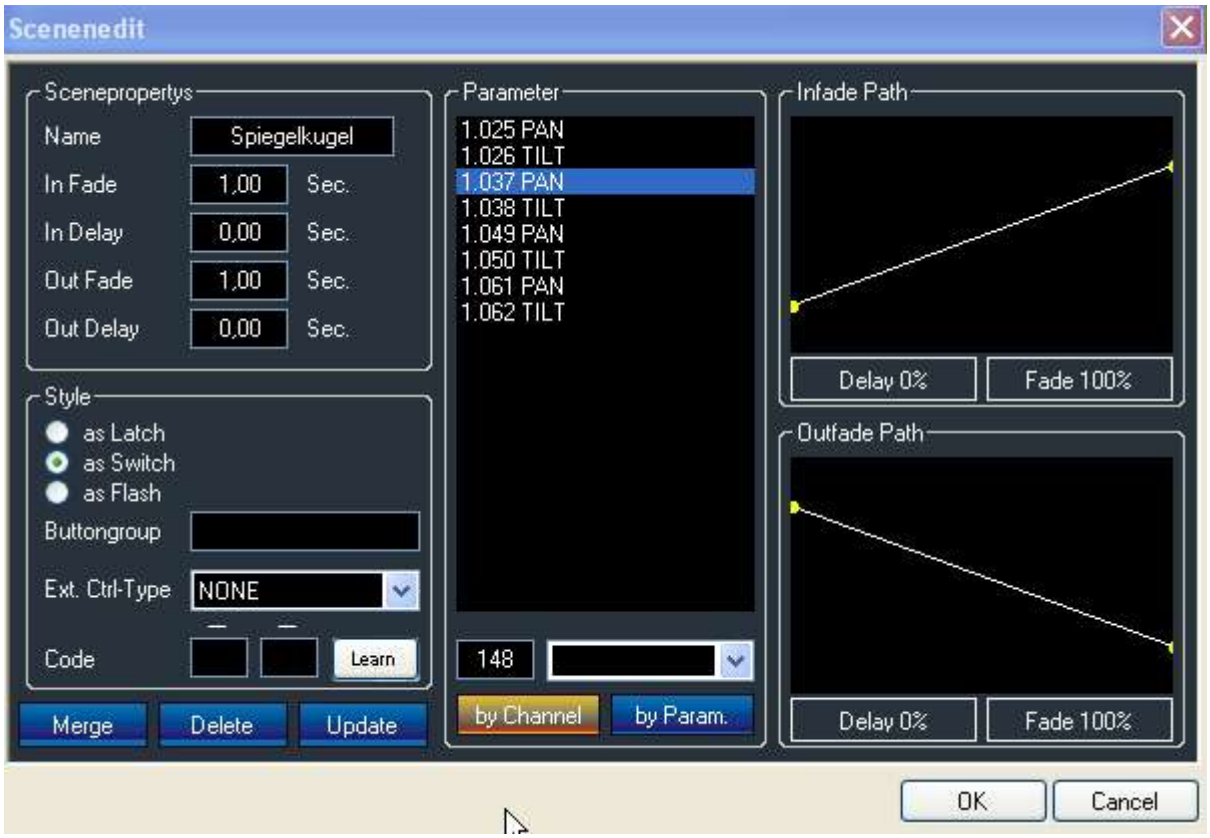
Das Pan Tilt FX

Das Pan/Tilt FX Fenster beinhaltet die gleichen Funktionen wie das kanalorientierte FX Fenster. Allerdings kann hier der Pan-Kanal syncron zum Tilt-Kanal und andersherum eingestellt werden.

Über die Taste Sync werden Pan und Tilt mitteinander zeitlich Syncronisiert.
Im linken Ausgabefenster sieht man dann die abgebildete Funktion.

Gespeichert werden diese, mit FX bestückten Parameter-Einstellungen, wie eine normale Szene.

Einstellen von Szenenparametern



Fadezeiten:
Jede Szene besitzt eine Vielzahl von Einstellungsmöglichkeiten, die zwar nicht das Endergebnis, sondern viel mehr den Weg dorthin beeinflussen. Zu diesen Einstellwerten gehören...

Name	Scenenname
Infadezeit	Beschreibt die Dauer vom Start der Szene bis zum erreichen des Endwertes
Outfadezeit	Beschreibt die Dauer vom Ende der Szene bis zum erreichen von null.
InDelay	Beschreibt die Dauer von Start bis zum Begin des Fadevorgangs.
OutDelay	Beschreibt die Dauer vom Ende bis zum Begin des Fadevorgangs zu null.
Style	Schaltertype (Latch/Switch/Flash) (Siehe erstellen von Szenen)
Buttongroup	Gruppenidentifikationstext der Schalter zu einer Gruppe zusammenfasst.
Ext Ctrl Type	Externe Controlle über Keyboard/Midi/DMX Code
	Stellt den Tastencode / Midicode / DMX-Code für externe Controlle da.

Infade Path / OutfadePath
Standardmäßig wird der Infade/Outfadepath beim Erstellen einer Szene über die Fade/Snap Funktion eingestellt. Diese kann aber auch manuell für jeden Kanal oder jede Parametergruppe individuell eingestellt werden.
Hierzu bewegen Sie einfach die kleinen gelben Punkte mit der Maus über die Zeitachse.
Die Darstellung ist sehr einfach. In horrizontaler Richtung (x) wird die komplette Infade bzw. Outfadezeit dargestellt.
Der untere, gelbe Punkt symbolisiert den Startwert, der Obere den Endwert.

Ein Beispiel:
Angenommen Sie haben eine Szene erstellt, in dem Pan und Tilt von Position A innerhalb von 10 Sekunden nach Position B fährt. Gleichzeitig soll das Gobo von Gobo1 auf Gobo 18 wechseln.

Wenn nun alle 3 Kanäle 10 Sekunden gefadet würden, so fährt Pan und Tilt von A nach B und gleichzeitig würde das Goborad innerhalb von 10 Sekunden langsam alle Gobos durchscrollen bis es dann endlich nach 10 Sekunden auch das gewollte Gobo ereicht.

Wenn Sie nun aber das neue Gobo während des Moves angezeigt haben möchten oder sogar im aktuellen Gobo gefahren werden soll und erst beim Erreichen der Endposition der Wechsel von Gobo 1 auf Gobo 18 stattfinden soll, erreichen Sie das nur über das Einstellen des Fadepath für den Gobokanal.

Steile Flanke am Anfang des Fadeprozesses. -> Das Gobo wechselt sofort beim Start auf Gobo 18
Steile Flanke am Ende des Fadeprozesses. -> Das Gobo wechselt erst nach 5 Sekunden auf Gobo 18

Merge / Delete / Update

Merge	fügt neue markierte Kanäle dieser Szene hinzu.
Delete	entfernt aktuell markierte Kanäle aus der Szene.
Update	aktualisiert die Werte, der in der Szene gespeicherten Kanäle, sofern diese markiert sind.

Szenen Subgruppen
Die manuell, ausführbaren Szenen werden als Schalter oder Tasten in eines der acht Subfenster gespeichert. Jedes Subfenster verfügt über 8 Szenenseiten mit jeweils 28 Szenentasten also 224 Szenen und einem Submaster-Intensitätsregler, der die maximale Helligkeit des jeweiligen Subfensters definiert.

Submaster

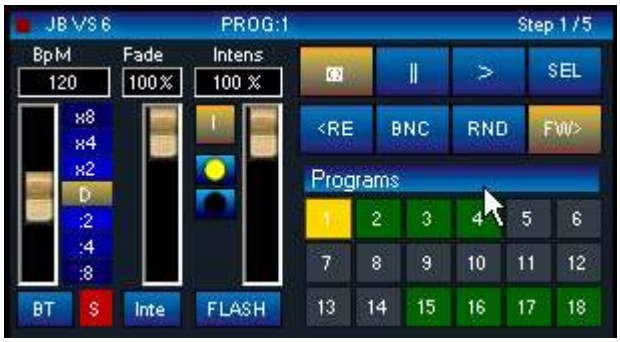
"LightDesk ScanShow 4" verfügt über 64 Submaster die mit beliebigen Szenen belegt werden können.
Die Submasterseite wird ihnen unten rechts, über die Taste 'Submaster' angezeigt.

Belegen Sie einen Submaster mit einer Szene, indem Sie wie beim Erstellen von Szenen als Ziel nicht einen Szenenbutton wählen, sondern klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eines der blauen Schaltflächen oberhalb eines Submasterfaders.

Auch hier öffnet sich ein Menü mit 'Store freeze Channel'. Betätigen Sie diese Funktion, um eine Szene in einen Submaster zu speichern.

Die Priorität der Kanäle eines Submasters, zu den von Chasern, wird über die HTP/LTP Regel des jeweiligen DMX-Kanals gesteuert.

Chaser



"LightDesk ScanShow 4" verfügt über 4 voll ausgestattete Chaser und 48 abgespeckte Mini-Chaser.

Alle Chaser laufen absolut unabhängig von einander, können aber über sogenannte Mastercontrols miteinander Syncronisiert werden.

Die vier Hauptchaser besitzen drei unterschiedliche Eingabeeditoren (Wizzards) einen für normale Step by Step Abläufe. Der Zweite für Matrixprogramme und der Dritte für Movinglightfahrten. Das Resultat aller drei Editoren, ist eine Liste mit einer Vielzahl von einzelnen Szenen, die von dem Chaser nacheinander ausgeführt werden.

Zusätzlich merkt sich der Chaser in jedem Programm mit welchem Editor (Wizzard) es erstellt wurde, um so ein nachträgliches Editieren im gleichen Fenster zu ermöglichen.

Ein Chaser besitzt einen Fader für das Tempo BpM (Beats per Minute), einen für die Faderate (**Verhältnis Fadezeit zu Haltezeit in Abhängigkeit vom eingestellten Tempo**) sowie einen Intensitätsregler für die maximale Helligkeit der Chaserausgabe.
Jeder der 4 Chaser kann bis zu 18 unterschiedliche Programme beinhalten. Diese können über die Tasten (1-18) beliebig aufgerufen werden.

Mit den Schaltern <RE (**Reverse**) BNC (**Bounce**) RND (**Random**) FWD> (**Forward**) legen Sie die Laufrichtung des Chasers fest.
Stop beendet den Chaser und setzt den Zeiger auf die erste Szene. Pause hält den Chaser an.
Play startet den Chaser.

Mit der Taste SEL können Sie den Chaser markieren, um Ihn dann über die Mastercontrols explizit anzusprechen. Die Taste BT ist ein BpM Counter. Klicken Sie im Takt der Musik auf diese Taste. Nach ca. 4 bis 5 Schlägen stellt sich dann das gemessene Tempo ein. Mit den Tasten x8,x4,x2 erhöhen Sie das Tempo. Mit den Tasten :2,:4,:8 verringern Sie das Tempo um Faktor 2,4,8 .

Mit der Taste 'D' (**default**) ist die Ablaufgeschwindigkeit gleich der am BpM Fader angezeigten BpM Zahl.
Unter dem Fader für die Faderate ist ein Schalter mit der Aufschrift 'Inte' für Internal-Clock / 'Sou' für Sound to Light.
Hier schalten Sie die Syncronisationsquelle des Chasers von Intern auf SoundToLight um.

Der kleine rote Taster mit der Bezeichnung 'S' dient dem zeitlichen Syncronisiren des Audio-Beats mit dem Start der nächsten Szene aus dem Chaser.

Die Taste ' I ' neben dem Intensitätsregler bestimmt, ob beim Start des Chasers automatisch der Intensityregler von 0% auf 100% springt und beim Stoppen des Chasers automatisch wieder zurück auf 0% geht.

Über die zwei Tasten darunter können Sie alle Geräte im aktuell angewählten Programm Ein- oder Ausschalten.

Jeder Chaser lässt sich beschriften. Doppelklicken Sie hierzu einfach im Chaserkopf auf die Chaserbezeichnung und ändern dort den Text.

Erstellen von Chaserprogrammen

Chaserprogramme werden auch wie normale Szenen erstellt.
Sie speichern eine Szene nur nicht auf einen Szenenschalter sondern direkt in ein Chaserprogramm.

Hierzu stellen Sie, wie in 'Erstellen von Szenen' beschrieben, eine beliebige Lichtstimmung ein. Vergessen Sie nicht, die zu speichernden Kanäle, zu markieren. Klicken Sie nun mit der rechten Maustaste auf eines der 18 Programmschalter eines Chasers und wählen dann im folgenden Menü 'Add new Step to Chaserprogram' aus.

Damit ist der 1. Schritt dieses Programms gespeichert.

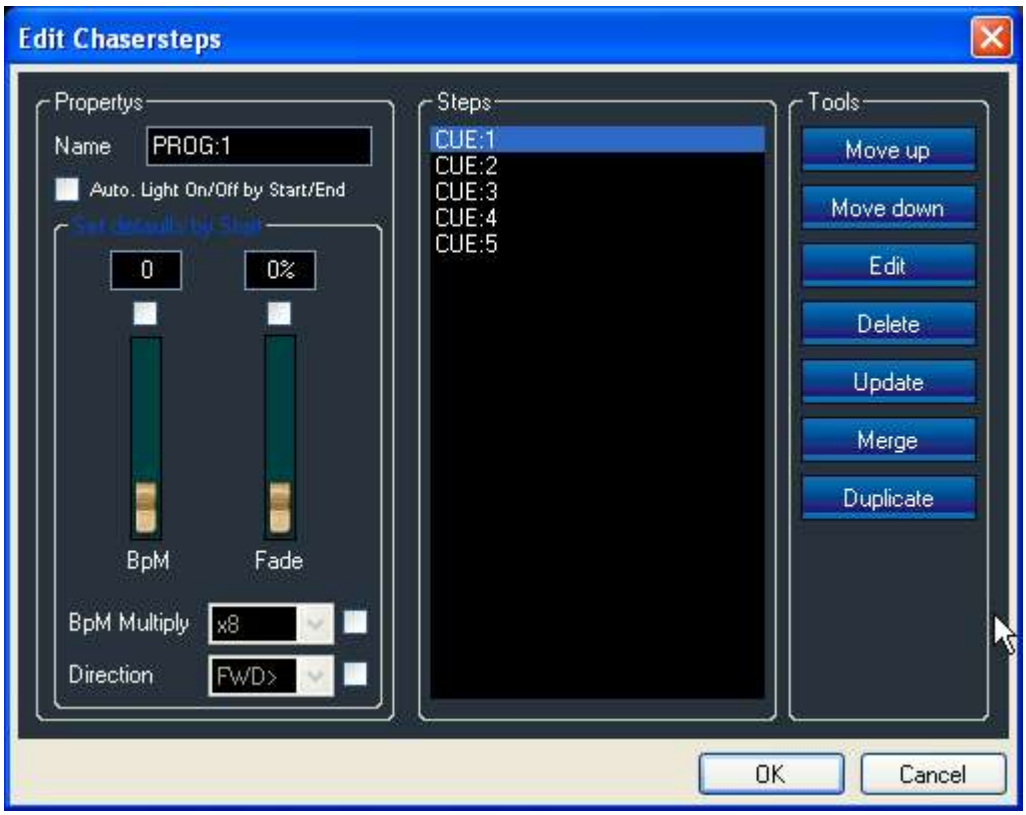
Ändern Sie nun Ihre Lichtstimmung und klicken Sie wieder mit der rechten Maustaste auf das gleiche Programm im vorher verwendeten Chaser.

Klicken Sie wieder auf 'Add new Step to Chaserprogram'.

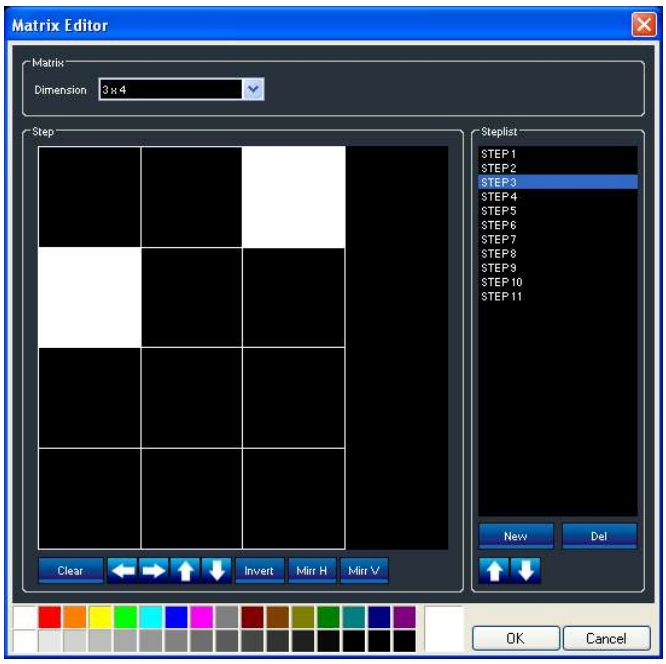
Wiederholen Sie den Vorgang beliebig oft.

Am Ende klicken Sie nun mit der linken Maustaste auf das erstellte Chaserprogramm um es zu aktivieren. Klicken Sie nun auf Start.

Wenn Sie alles richtig gemacht haben sollte nun Ihr Chaser alle gespeicherten Steps abspielen.



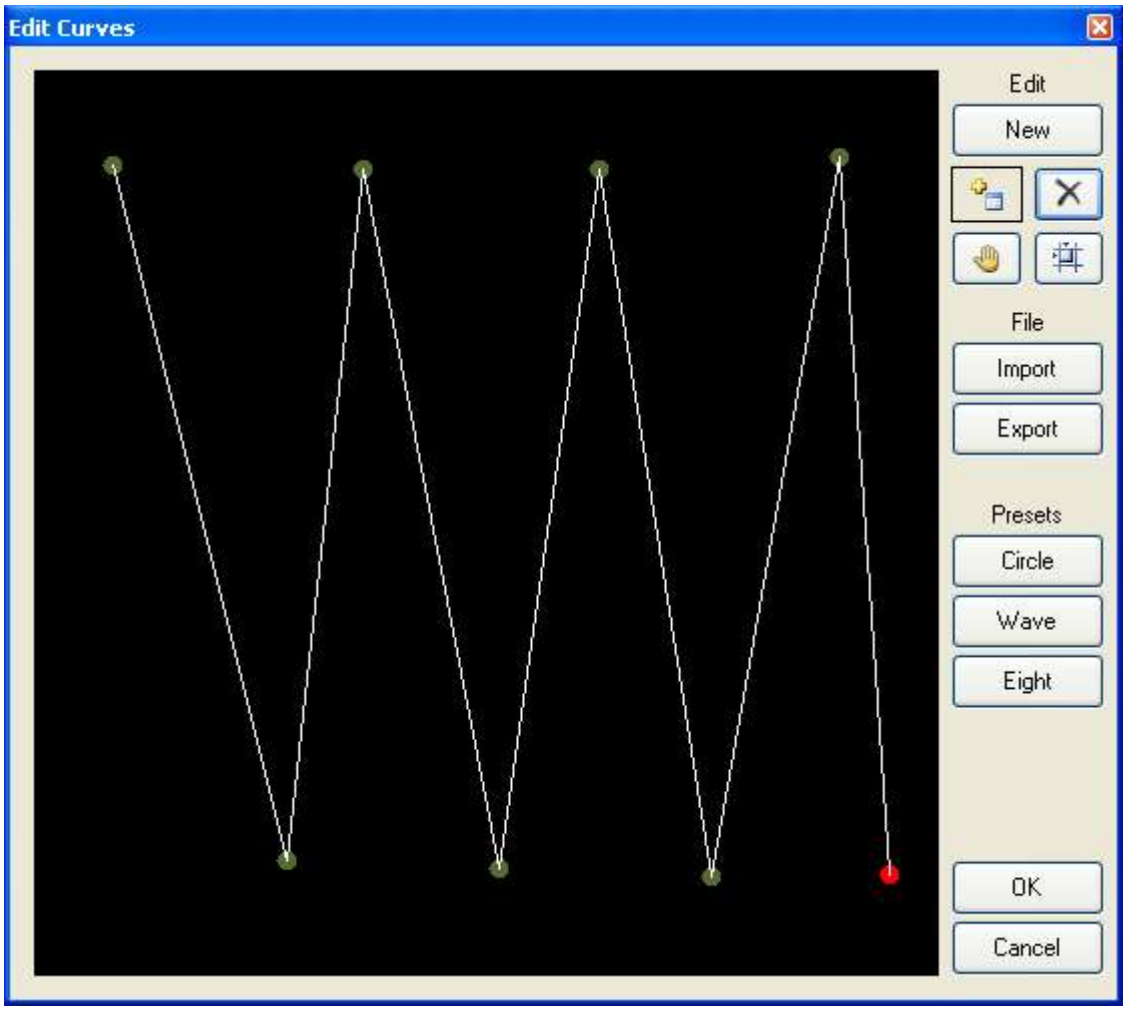
Erstellen von Matrixprogrammen



Der zweite Editor eines Chasers ist für die Erstellung von Matrixprogrammen konzipiert.

Auch hier ist die Programmierung denkbar einfach. Wählen Sie eine Gerätegruppe aus, für die Sie das Matrixprogramm erstellen möchten. Es reicht, wenn diese Geräte auf den Fadern liegen. Markiert werden muss diesesmal nichts.
Klicken Sie nun mit der rechten Maustaste auf ein freies Chaserprogramm und wählen im folgenden Menü 'Create Matrix from selected Fixture' aus.
Als Nächstes folgt ein Dialog in dem Sie "LightDesk ScanShow 4" mitteilen, mit welchem Parameter die Matrix aufgebaut werden soll.
Natürlich muss die ausgewählte Gerätegruppe diese Funktion unterstützen. Sie können nicht RGB auswählen, wenn zum Beispiel Ihre angewählte Scannergruppe gar nicht über RGB verfügt.
Also wählen Sie hier eine mögliche Funktion aus.
"LightDesk ScanShow 4" öffnet nun den Matrixeditor. In der oberen Combobox werden ihnen, anhand der Anzahl ausgewählter Geräte, alle möglichen Matrixformen angezeigt.
Wenn Sie z.B. nur 4 Geräte angewählt haben stehen ihnen nur die Möglichkeiten 1x4, 2x2, 4x1 zu Verfügung. Die Anzahl der ausgewählten Geräte muss immer durch 2 teilbar sein, da ansonsten keine X*X Matrix erstellt werden kann.
In der rechten Listebox befinden sich die unterschiedlichen Steps. Sie zeichnen immer in dem gerade angewählten Step.
Mit Klick auf New wird ein neuer Step angefügt. Dieser wird direkt als Kopie des vorrangegangenen Steps angelegt und kann dann verändert werden. RGB und CMY Matrizen können mit farbigen Flächen gefüllt werden. Shutter und Dimmer sollten mit weiss gefüllt werden.
Unter der Matrixabbildung befinden sich noch ein paar Hilfetools zum Löschen, Verschieben, Invertieren und Spiegeln.
Die Reihenfolge der Schritte kann nachträglich über die Auf/Ab-Tasten unter der rechten Listbox verändert werden.
Zum Abschluss drücken Sie OK um die erstellte Matrix dem Chaser zuzuweisen.

Erstellen von Kurvenfahrten



Der dritte Editor ist zum Erstellen von Kurvenfahrten für Movinglights.
Auch dieser Editor erstellt an seinem Ausgang lediglich eine Liste mit Scenen, die vom Chaser abgearbeitet werden können.
Zum Erstellen von Kurvenfahrten wählen Sie eine Gerätegruppe mit Pan/Tilt Parametern an. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf ein freies Chaserprogramm und wählen im folgenden Menü 'Create Curve from selected Fixtures' aus.
Im folgenden Editor können Sie nun freihand mit der Maus Punkte in die Zeichenfläche einbringen. Diese werden automatisch zu einer Figur verbunden.

Punkte werden gezeichnet, wenn sie im Zeichenmodus auf freie Flächen klicken.
Punkte können verschoben werden, wenn Sie im Zeichenmodus auf einen bestehenden Punkt klicken, ihn festhalten und verschieben.
Punkte können im DeleteModus (X) gelöscht werden.
Im Handmodus kann die komplette Grafik bewegt werden.
Im Scalemodus kann die komplette Grafik verkleinert oder vergrößert werden. Über die Import/Export Funktion können Sie einmal erstellte Grafiken speichern und laden.
Über die Presetfunktion stehen Ihnen Grundformen wie Kreis, Welle oder eine Acht zu Verfügung.

Nach Abschluss des Editierens klicken Sie auf OK um die Scenen zu Erstellen und diese dem Chaser zuzuweisen.

Chaser Macro

Die Chasermacros speichern den gesamten aktuellen Zustand aller Chaser.

Hier können Sie Kombinationen von laufenden Chasern abspeichern und zu einer späteren Zeit wieder abrufen.

Die Macros speichern:

- Das aktuelle Programm
- Die aktuelle Geschwindigkeit
- Den aktuellen Teilerfaktor
- Die aktuelle Intensity
- Die aktuelle Faderate
- Die aktuelle Laufrichtung
- Den aktuellen Status (Play,Stop.Pause)

Sie speichern den aktuellen Status auf einen Chasermacro, indem Sie mit der rechten Maustaste auf einen freien Macrotaster klicken.

Wählen Sie nun im folgenden Menü, den Punkt 'Store Chaservalues'.

Vergeben Sie einen sinnvollen Namen.

Nachträglich kann über das Menü auch noch Farbe und Beschriftung angepasst werden.

Colormix

Mit dem Colormixfenster können Sie für Ihre RGB-Spots, RGB Movinglights oder CMY Washlight Geräte schnell und einfach die Farbe einstellen. Anhand des im Geräteeditor eingestellten System-Funktion wird hier dann automatisch zwischen RGB oder CMY unterschieden.

Über die Color-Presettasten können voreingestellte Farbwerte schnell wieder aufgerufen werden. Mit dem Intensityregler dunkeln Sie die voreingestellte Farbe (Result Color) ab.

Sie speichern Farbwerte auf einen Presetbutton, indem Sie zuvor einen Farbwert einstellen und dann per Drag & Drop das Result-Color Kästchen auf einen der Presetbutton ziehen.

Backgroundworker

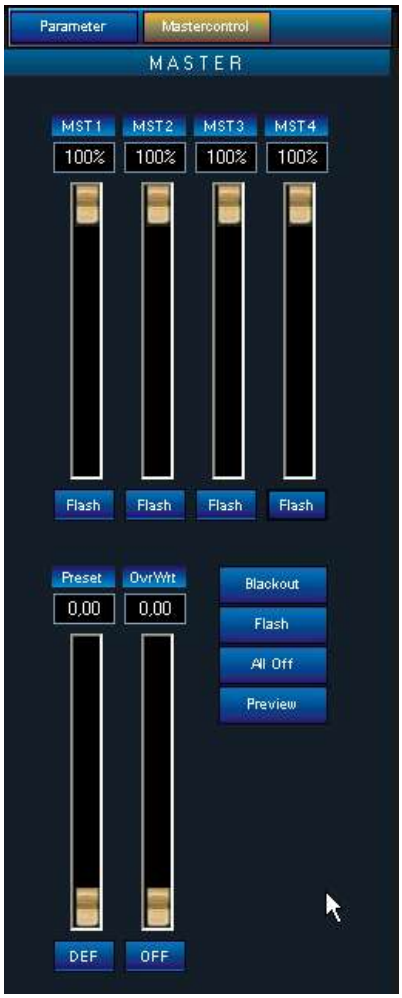
Der Backgroundworker ist ein kleines Tool speziell für Abläufe die im Hintergrund ablaufen sollen, um die man sich nicht permanent kümmern möchte. Wie zum Beispiel das Bedienen einer Nebelmaschine. Um permanent einen gewissen Nebelanteil im Raum zu haben kann hier die Timer-Funktion einer Nebelmaschiene nachgebildet werden.

Der Backgroundworker startet Szenen in festgelegten Intervallen für eine bestimme Dauer.
Um eine Szene in einem Backgroundworker zu speichern, erstellen Sie die beliebige Szene wie zuvor beschrieben. Zum Speichern drücken Sie nun im Backgroundworker-Fenster den Taster 'Create from freeze Channel'. Geben Sie der Szene einen Namen.

TIP: Bei Nebelmaschinen empfiehlt es sich, diese vorher auszuschalten, da ansonsten während des gesamten Speichervorgangs mit Namenseingabe das Gerät Nebel ausstößt.

In dem Feld 'Start at Second' geben Sie den Start - Intervall in Sekunden ein.
In dem Feld 'Hold Seconds' geben Sie die Haltezeit ein, wie lange die Szene bestehen bleibt.
In den Felder Time Fadein, Time Fadeout können Sie die Szene langsam ein- oder ausblenden lassen.
In der oberen Menüleiste von "LightDesk ScanShow 4" gibt es einen Schalter um generell den Backgroundworker ein- oder auszuschalten, sowie eine Combobox in der Sie sich eine zu überwachende Backgroundworker-Szene anzeigen lassen können. Für die ausgewählte Szene wird Ihnen weiter rechts ein Count-Down angezeigt, dieser gibt die nächste Startzeit an. Über die Flashtaste 'MANU' können Sie zwischendurch diese Szene auch manuell Starten.

Mastercontrol



Im Mastercontrol- Fenster haben Sie vier Grand-Masterfader mit dessen Hilfe sie bis zu 4 Gerätegruppen unabhängig abdunkeln können.
Die Zuweisung zu den Geräteparametern erfolgt über das Channelpatch im Feld 'MASTER'.

Weiterhin gibt es einen Fader für die Presetfadezeit sowie für Overwritefadezeit.

Mit dem Overwritefadezeit-Fader stellen Sie eine Fadezeit ein, mit der Ihre Szenen bei manuellen Start überschrieben werden.

Zusätlich gibt es auch hier noch mal die Tasten Blackout, Flash, All Off, Preview.

Blackout : Sendet Blackoutwert auf allen dafür zugelassenen Kanälen. (can Black)

Flash: Sendet Flashwert auf allen dafür zugelassenen Kanälen. (can Flash)

All Off: Setzt alle gepatchten Kanäle auf 0

Preview: Trennt das Interface vom aktuellen DMX-Daten Stream.

DMX-Output Fenster

Im DMX-Output Fenster werden Ihnen nach, DMX-Universe sortiert, die aktuell ausgegebenen DMX-Werte der jeweiligen Kanäle angezeigt.

Fahren Sie mit der Maus über die Kanäle, so zeigt "LightDesk ScanShow 4" ihnen in der oberen Textbox die ID sowie den Gerätenamen und die Parameterbezeichnung an.

Sie wechseln das Universe in der der oberen Combobox.

Mit dem Doppelklicken auf einen Channel können Sie in die folgende Eingabeaufforderung direkt den zu sendenden DMX-Wert (0-255) eingeben.

Anlegen von Presets

Eine weitere Art und Weise Presets anzulegen, ist die über das Presetpatch. Hierzu klicken Sie auf SYSTEM und dann auf 'PRESETPATCH'.

In diesem Fenster können Sie für jeden bereits gepatchten Gerätetype nachträglich Presets ein eingeben. In der oberen Combobox stehen die Gerätetypen. Wählen Sie hier einen aus. Mit der Taste New fügen Sie ein neues Preset hinzu. Nach Betätigung der New-Taste werden Sie gefragt auf welchen Parameter sich das Preset bezieht. Wählen Sie hier den richtigen Parameter aus. Als nächstes doppelklicken Sie auf die Spalte 'KEY' um den Preset einen eindeutigen Namen zu geben. Ändern Sie dann das Wertetrio (Min, Send, Max).

Mit Delete löschen Sie die aktuelle Zeile.
Mit Update schreiben Sie die Presetdaten in die Gerätelibrary auf der Festplatte.

Auto Pallette	erzeugt automatisch die Presetansicht hinter den Fadern.
Clear Pallette	löscht die Presetansicht hinter den Fadern.

Mit Close verlassen Sie dieses Fenster.

Verwenden von Presets

Auf der Fader-Seite gib es den Schalter 'Presets'. Nach Betätigung wechselt das Faderfeld in eine Presetpallettenansicht. Diese Ansicht wechselt in Standardmodus je nach angewählter Gerätegruppe ihr aussehen und zeigt die jeweiligen Presets dieser Geräte an.
Durch das Drücken auf einen Presetbutton werden die jeweiligen Send-Werte an die richtige Funktion übermittelt.

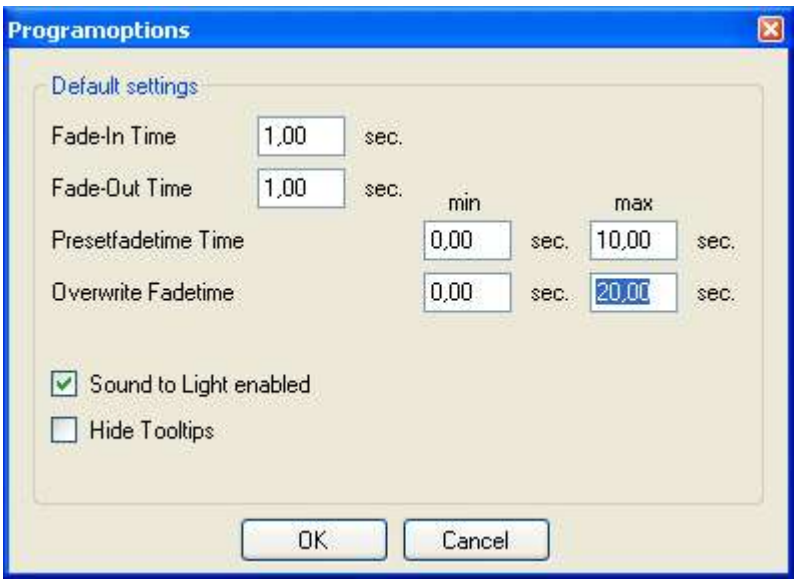
Mit der Taste ' P ' am rechten Rand der Presetseite, legen Sie den Anzeigemodus fest.

Anzeigemodus 1 : Alle Presets wechseln je nach selektierten Geräten.

Anzeigemodus 2 : Alle Presets werden statisch angezeigt. Nur die, je nach Geräteanwahl, möglichen Presetbuttons werden zum Betätigen zugelassen. Alle anderen sind deaktiviert.

Im Anzeigemodus 2 können Sie Presetwerte verändern. Indem Sie mit der rechten Maustaste auf einen Preset klicken. Hier haben Sie nun die Möglichkeit Send-Werte zu aktualisieren, angezeigte Farben oder Beschriftungen zu ändern.

Standard Einstellungen



Im Fenster SYSTEM – 'Default settings' können Sie die Grudeinstellungen für "LightDesk ScanShow 4" verändern.

Fade-In Time	Standard Einblendzeit für eine neu erstellte Szene.
Fade-Out Time	Standard Ausblendzeit für eine neu erstellte Szene.
Presetfadetime	Min / Max Faderbereich für die Presetfadezeit.
Overwrite Fadetime	Min / Max Faderbereich für die Overwritefadezeit.
SoundToLight enabled	FFT-Audio-Analyse ein / aus
Hide Tooltips	Hilfetexte werden nicht mehr ausgegeben.

Stichwortverzeichnis

DMX-Interface-Type 4
<< Add to Group 11
16 Bit Funktion 9
A
Ablaufgeschwindigkeit 20
Add new Step to Chaserprogram 21
Add to Patch 6
All Off 27
All settings lost 8
Arrangement 14
As Graphic 7
Audio-Beats 20
Ausblendzeit 31
Autogroup 7
B
Backgroundworker 26
Blackout 9, 27
Blackout – Taste 10
Blackoutvalue 10
BpM Counter 19
Buttongroup 16
By Channel 11
By Parameter 11
C
Can Blackout 10
Can Flash 10
Channel Offset 4
Channel-Hi 9
Channelpatch 27
Chaser 19
Chaserbezeichnung 20
Chasermacros 24
Clear Pallette 29
CMY 22, 25
Color 9
Color-Presettasten 25
Colormixfenster 25
Create Matrix from selected Fixture 22
D
Default settings 31
Delete 17
DMX-Min/Max 9
E
Effektgroup 11
Einblendzeit 31
Even 7
Ext Ctrl Type 16
F
Faderate 19f.
Fadezeiten 16
FFT-Audio-Analyse 31
Fixturepatch 6
Flash 9, 13, 27
Flash -Taste 10
Flashvalue 10
FX-Generator 14
G
Gerätegruppen 7
Geräteparameter 8
Gobopicture 9
Grand-Masterfader 27
Group selected 7
Gruppen 11
Gruppeneditor 11
H
Hide 9
Hilfetexte 31
Home-Taste 10
Homevalue 10
HTP 9f.
I
InDelay 16
Infade/Outfadepath 16
Infadezeit 16
Intensitätsregler 19f.
Intensitätsregler, 17
Interfaces 4
Internal-Clock 20
Invert 9f.
K
Kanalnummer 8
KEY 29
Kurvenfahrten 23
L
Latch 13
Laufrichtung 19
Left Wing 7

M
MANU 26
Master 10
Mastercontrol 27
Mastercontrols 19
Masterfader 10
Matrixeditor 22
Matrixprogramm 22
Matrixprogramme 19
Matrixprogrammen 22
Merge 17
Mini-Chaser 19
N
Nebelmaschine 26
O
Odd 7
OutDelay 16
Outfadezeit 16
Output Fenster 28
Overwritefadezeit 27
P
Pan/Tilt FX 14f.
Parameterbeschriftung 8f.
Parameterliste 8
Patchen 5
Phase 14
Presetbutton 30
Preseteditor 9
Presetfadetime 31
Presetfadezeit 27
Presetfenster 9
Presetpallettenansicht 30
Presets 29
Presettaste 9
Preview 27
Programme 19
R
RGB 22, 25
Right Wing 7
S
ScanView3D Parameter 8
Schlüssel 9
Send 9, 29
SHOWMANAGER 5
Showordner 5
Single 7
Snap 10
Snap Channel 9
Sound to Light 20
SoundToLight enabled 31
Step by Step 19
Style 16
Subfenster 17
Submaster 18
Switch 13
SYSTEM 5
System-Funktion 25
T
Tempo BpM 19
Timer-Funktion 26
Tooltips 31
Tracking 12
U
Update 17
Used Blackout 9
Used Flash 9